平成８年10月15日発行（毎月２回15日、30日発行）
第11巻第22号通巻181号
昭和62年５月６日第３種郵便物認可

’96AM SHOW 最強ゲームはどれだ!?



ゲーメスト10月15日号特別付録



●好評稼働中!!● CAPCOM FAX 通信 FAX: 03-5950-4820 最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!! 24時間いつでも引き出せます。

株式会社カプコン®
<AM販売事業部>●本　社／〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒163-02東京都新宿区西新宿2丁目6番1号（新宿住友ビル43階）

<カプコンソフト情報>
大阪／(06)946-6659　東京／(03)3340-0718　札幌／(011)281-8834
仙台／(022)214-6040　名古屋／(052)571-0493　広島／(082)243-6264
松山／(0899)34-8786　福岡／(092)441-1991
※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。



ヴァリアブルヒーローバトルで熱くなれ！

※画面は開発中のものです。

担当：KAL

カプコン

●広報からのブースPR
AOUショーでも行った、Tシャツ作成のノベルティ・チャレンジやフォトコンテストなどを催します。お楽しみに！

出展機種
X-MENvsSTREET FIGHTER（格闘）
ストリートファイター外伝（格闘）
ウォーザード（格闘）
クイズ　虹色町の奇跡（QIZ）

新システム・ヴァリアブルヒーローバトル

タイトルだけ見ても凄そうなこのゲーム、しかし内容はその予想を上回る、さらにハードなものだった！

まず目を引くのが、基本ルール。これは、従来の「2本先取制」ではなく、2対2で闘い、交代はいつでも自由な1本勝負。「ラウンド」という概念はなく、どちらか先に2人共倒れたほうの負けだ。

もちろんキャラの組み合わせは自由。どのキャラを組ませたっていい。無限に広がるチームパターンの中から、君の相性にピッタリのタッグを見つけだせ！


キャラセレクト画面。ゴウキは隠しじゃないぞ。

チーム戦をやるからには…あるぜ！合体技・交代技!!

2on2のタッグ戦といえば、やはり出てくるのは「ツープラトン攻撃」やタッチ際のさりげない攻撃。このゲームは、そのへんをバッチリフォローしてるぞ。

●ヴァリアブルアタック
交代技その①。パートナーが通常技を出しながら画面内に乱入してきて、それまで動かしていたキャラと交代する。

●ヴァリアブルカウンター
交代技その②。相手の攻撃をガードしている最中にコマンドを入力することでパートナーが乱入、攻撃をしてくれる。その間にそれまで動かしていたキャラは画面外へ引っ込む。ゼロカウンターのようにゲージを消費する。

●ヴァリアブルコンビネーション
ゲージを消費して繰り出す、合体超必殺技だ。タッグの内容によって攻撃内容も変化するぞ。

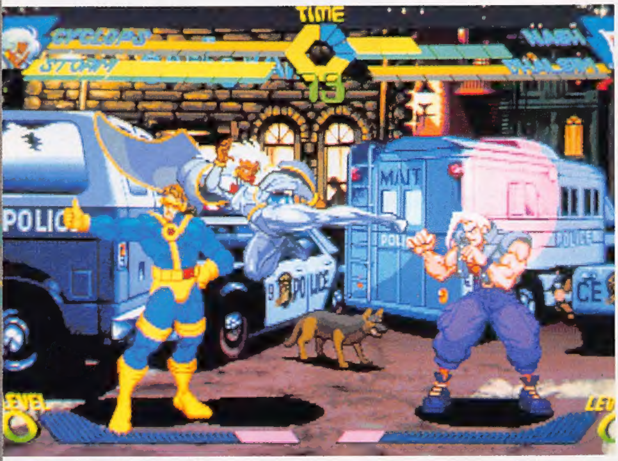


これが対戦時のVS画面。こりゃあ〜インパクトある。

詳しくは、今スグ本誌を見よ!!

基本システムは「X-MEN」なので、スーパージャンプやキャラ特性、ベクトル理論などが受け継がれている。

リュウやザンギエフがエリアルレイヴする姿を早く見てみたい！



ヴァリアブルアタックでストームが乱入。サイクロップスと交代だ！


ナッシュのハイパーコンボ発動シーン。イカス演出だ。

リュウ、ケン、春麗、ザンギが3Dで大暴れ

ストリートファイター外伝（仮題）

あの2D対戦格闘ゲームの原点、ストIIが3Dポリゴンゲームに乱入だ

担当：KKYーいなりん

ストII感覚で3Dだ

ストリートファイター外伝（仮題）の一番の特徴は、今まで2Dゲームでのみ可能であったゲーム性を3Dゲームに取り入れていることである。

ここで言う2Dゲームでのみというゲーム性とは、飛び道具、ジャンプ攻撃、ジャンプからの連続技、めくり、キャンセル技…など、これらが3Dポリゴンでも楽しめるのである。

操作系は8方向レバー＋6ボタンを使用し、必殺技も波動拳・昇龍拳コマンドで入力するので、ストIIと同じ感覚で何の違和感もなくプレイすることができる。ガードシステムについてもレバー後ろで上ガード、斜め後ろで下ガードというストIIタイプのものなのでわかりやすい。

真空波動だ、昇龍裂波だ

このゲームにもスーパーコンボゲージがあり、何か技を出すことによってゲージを溜めることができる。ゲージを使うといえばやはりスーパーコンボ、もちろん使えます。

さらに、スーパーコンボを使って普通の必殺技ではキャンセルできない技もキャンセルしてしまうという「スーパーキャンセル」も健在。しかもこれが大幅にパワーアップしていて、通常技のみならず必殺技やスーパーコンボさえキャンセルすることができるのである。



３Ｄでも波動拳の撃ち合いが可能になった。



古武道の使い手、北斗のつかみ技。

新システム、ガードブレイク

スーパーコンボゲージのもう1つの使いかたで、新たに「ガードブレイク」というシステムが加わった。これはゲージを消費して各キャラ固有のガードブレイク技が発動し、この攻撃がヒットすると相手がガードしていようがいまいがお構いなしによろめかせることができるのだ。

もし相手が体力の少し多い状態で待ちプレイに入ってしまっても、ガードブレイク技が当たったときに相手のよろけている時間はかなり長いので、そこから1発逆転の連続技をたたき込むことも可能である。



春麗のハイキックがプルムプルナにHIT。



3D版スクリューパイルドライバー。早く見てみたい。

発売はもう少し待て

今現在判明している使用キャラは、ストIIからリュウ、ケン、春麗、ザンギエフの4人で、オリジナルキャラとして北斗、プルムプルナ、ドクトリンダーク、スカロマニアの4人である。

発売は12月ごろということでまだもう少し先だが、これからもキャラクターは増えていくとのことである。果たしてストII組が増えるのか、オリジナルキャラが増えるのか、期待して本誌の続報を待っていてくれ。



打撃に見えるが、春麗のつかみ技らしい。



ドクトリンダークのナイフがケンに迫る。



©CAPCOM

カプコン期待の新システム登場!

ウォーザードは、話題性十分。カプコンの新システム基板「CPシステムⅢ」で開発されている。このゲームを見ずしてどうする!

担当:M.D.Sージョッキー★笹岡

CPシステムⅢのハード性能に注目したい!

この秋、カプコンが自信を持って開発した新ハードを使ったゲームが姿を現す。その名は「ウォーザード」。ファンタジー世界を題材にした、RPG仕立てのアクション格闘ゲームだ。

格闘アクションではなく、アクション格闘ゲームである。この点に注目してもらいたい。このゲームは、基本的には人間対人間の対戦ゲームではなくて、人間対CPUの格闘ゲームなのだ。

つまり、プレイヤーは物語の主人公に成り代わり、登場してくる敵キャラクターたちと、1対1の格闘アクションを繰り広げるというもの。敵キャラたちは何体もいて、次々にプレイヤーに襲いかかって来るぞ!



プレイヤーキャラクターは4人。それぞれファンタジックなキャラクターたち。



CPシステムⅢの第1弾!それがこの「ウォーザード」だ。

ファンタジー世界が題材ということもあって、登場する敵キャラクターは、精霊のような鳥のオバケとか、キマイラのような首のたくさんあるヤツとか、とにかくデカくてとんでもない敵が襲ってくる。しかも敵はCPUなので、攻撃方法もこれまたとんでもないものがたくさんあって、なかなか面白い。

CPシステムⅢの機能を存分に使った演出の数々は、プレイヤーをファンタジーの世界の中に引き込むには十分だ。拡大縮小は実にスムーズで、キャラクターの線が小さくなってキレイだし、**CPシステムⅡ**ではなかった半透明処理も至るところに使用してあり、演出に一役かっている。

しかし、なんといっても**CPシステムⅢ**のスゴイのは、キャラクターの色数が256色にまで増えたことであろう。これによって、画面内に表示できる色数は、最大で3万色以上!ファンタジーならではの淡い色づかいは、今後のカプコンゲームにもいかされてくることだろう。

ショー会場では、まずはその**CPシステムⅢ**の性能を見てもらいたいぞ。



魔法攻撃の演出などにも注目したいぞ。



画面は拡大縮小するのだが、これがまたスムーズ!



敵キャラクターもファンタジック。キマイラのような敵だ。

パスワードで対戦してレベルアップ?

このウォーザードの特徴は、なんといっても成長する自機にあるだろう。

プレイヤーの行動によって変化するレベルアップは、何回プレイしても飽きないようなプレイが期待できる。

しかも、プレイした内容は、パスワードによって保存ができ、パスワードを入力してプレイすれば、強くなった自機でゲームがプレイできるのだ!これで、低いレベルではクリアできなかったけど、レベルを上げて再チャレンジする、というようなことも可能なのだ。今までこういったタイプのゲームは少なかっただけに、このゲームは一体どのようなゲームに仕上がるのか、非常に楽しみなところである。

また、パスワードを人対人の対戦プレイで入力することも可能で、強い相手に対して、CPUでレベルを上げた自機で対戦するようなことも可能だ。

これらのシステム、これからどうなるのか?実際のゲームセンターではどうなのか?



パスワードを入力すると、レベルを上げた自機でプレイができる。



レベルアップで新しい攻撃を覚えたりもするぞ。

CPシステムⅢ第2弾は「ストリートファイターⅢ」

なお、**CPシステムⅢ**の第2弾は、すでに**ストリートファイターⅢ**というラインナップが発表されている。

今回のAMショーにもこの**ストリートファイターⅢ**はビデオ出展されるとのことなので、今回のカプコンブースからは目が離せない状況となっているぞ。カプコンの**CPシステムⅢ**に対する気迫が感じられる。

興味のある人は、カプコンブースに走ろう。

待ってたのはコレ、でしょ!?

Virtua Fighter 3™

©SEGA 1993, 1996

担当：FRS−N, O

セガ

出展機種
バーチャファイター3（格闘）
セガツーリングカーチャンピオンシップ（RAC）
Wave Runner（RAC）
ダイナマイトベースボール（SPT）
マジカル頭脳パワー（QIZ）

●広報からのブースPR

バーチャファイター3を始め、ウェーブランナー・ツーリングカー・新作筐対物など目白押しでセガを強くアピールします！

今年最大の話題作ついに稼動

3DCGポリゴン格闘ゲームの最高峰、バーチャファイターの最新作「バーチャファイター3」がいよいよ全国的に発売となる。

VFはシリーズを重ねる度にニューボードを採用してきた。本作もVF3がデビュー作となる「モデル3」基板での登場だ。

ゲーム内容のほうもVF2から革新的な進歩が随所に見受けられる。

まず、操作系体に大きな変化があった。これまでの8方向レバー、パンチ、キック、ガードのおなじみの体系に、第4のボタンが追加されている。その名も「エスケープボタン」。これはいわゆる避けと呼ばれるもので、自分から相手と軸をずらすことができるシステムである。避けはVF2で実験的にシュンとリオンに導入されてその可能性が試みられたが、VF3でいよいよ全キャラに実戦投入となった。システム的に避けが加わったことにより、これまで直線的だった攻防に立体的な交差が可能となる。

また、VF名物のリングアウトシステムにも大幅な変化が起きている。いままで「正四角型全方位リングアウト可能」だったリングが、ステージごとにそれぞれに特長付けされたものになっている。この変更を受け、なんとキャラセレクト時にステージセレクトまでできるようになっている。それぞれ、高低差の激しいところ、砂の抵抗により動きがニブるところなどさまざまだ。

そして、VF3から新キャラ2名が加わった。古武術の使い手である「梅小路葵」、スモウレスラーの「鷹嵐」。総勢12名による第3回世界格闘トーナメント…、その果てに待つものは…!?



キャラセレクト画面からして、このリアルさ…脱帽。



このステージは土俵。ということは土俵の外に出たら…。



もちろん、視点の切り替えもバッチリ。迫力十分だ。



このように高低差の激しいステージも。戦略性が高いぞこれは。

対戦が面白い!!

SEGA Touring Car Championship

担当：ずるずる

ITCがモチーフ

ITCというと、あのドイツで行われているDTMの国際ともいうべきレースのこと。

それは、メルセデス、アルファ・ロメオ、オペルというヨーロッパの有名車メーカーが、メーカーの看板を背負ってレースをしているもの。

そんなレースをセガがゲームにしてしまった！それもな〜んとセガの主催でという形で！

このパターンは「セガラリーチャンピオンシップ」と同じシステム。そう、作ったのは、同じチームなのだ！

ITCをモチーフにしているということで、このゲームに登場するマシンは、先に上げた3社。プラスな〜んとトヨタが入る！

レースで登場するマシンは、メルセデスがベンツCクラス、アルファ・ロメオが155、オペルがカリブラ、そしてトヨタがスープラとなっている。

ヨーロッパの強〜いマシンにトヨタが挑むって感じが注目どころ。でもレースは君がドライブしてプレイをするのだ！君ならどのマシンに乗るかな？私はやっぱり…ベンツでしょう！

このゲーム、対戦をメインに作られているので、バトルもバッチリ楽しめるぞ！（8人まで可能！）



ちょっとふくらみぎみ。次の左カーブで155を抜くぞ！



アウトからスピードにノッてトヨタスープラを…いっけ〜っ！

本物に乗れる？感覚がGOOD!

WaveRunner

担当：ずるずる

「マリンジェット」で海をつっ走れ！

体感シリーズも新しい分野にトライを始めてきている。今までは車、飛行機が中心であったが、最近は、特殊な乗り物も登場するようになってきた。

今回のもその一つといえると思う。それは「マリンジェット」。

これは水上でのスポーツ。水上をバイクのような操作系の船で動かすというもの。水上を走るバイクみたいなものというのが適切かも！

そんな水上スポーツを、セガはムービングタイプのゲームとして登場させた。

今回のゲームでは「ヤマハ」と協力することで、リアルなものを追求！そしてできあがったものが今回のゲームだ！

その協力が発揮されているのは、まずその筐体。そのライディング部分はまさに本物といっていい！かな〜り大きい！これって実物大だろうね。

そしてメインのムービング部分。本物を作っている「ヤマハ」との協力から、どんな力がマシンに作用するのか、どんな乗り味なのかを細かく知ることができたと思う。

確かにその動きはリアル。小さな波の上を走る感覚はもう海に来ているよう！

これで水しぶきが上がれば（そりゃあ無理だって〜！）。



レースがこのゲームの基本。その中にはジャンプ台もある！



惜しい3位！でもきっと1位になってやる！待ってろ！



YAMAHAのネームが本物のマリンスポーツっぽい？

フルポリゴンの野球ゲームだ

Dynamite BASEBALL

担当：立来多

とにかく見てくれ、このリアルさを！

セガ自慢のシステム、モデル2によって描かれた、フルポリゴン画面でキャラクターが動く野球ゲーム。その名も「ダイナマイトベースボール」の登場だ。

秒間60コマの動きを実現したことにより、これまでの野球ゲームにはなかった細かい表現が可能になった。クロスプレイなどのときに画面がクローズアップされるのはもちろん、選手の顔の表情が場面によって変化するなど、とことんリアルさを追求しているのだ。

また、コンパネには懐かしのバットスイッチを採用しており、状況に応じて自由にバッティングの強弱が選べるのも魅力的だ。もちろんピッチング時には多彩な変化球を投げることができる。

登場する12球団、および全選手はすべて実名なので、ひいきのチームを選んで仲間と対戦プレイをすれば、さらに面白さが増すことウケアイだ。近所のアーケードのバーサスシティ筐体で遊べるのでプレイするべし！



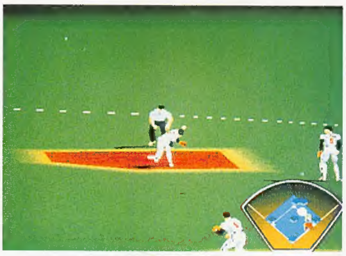
表情のリアルさとともに、エースとしての貫禄が伝わるね。



対決シーンの1コマ。勝負の結果やいかに？



あっ、空振りだ。鈍くてゴメンナサイ。


4-6-3のダブルプレイ。まるでTV中継みたい。



振り子打法も忠実に再現。こりゃ燃えるわ！

人気テレビ番組がアーケードゲームに！

マジカル頭脳パワー!!

担当：立来多

まるでテレビ出演しているみたい！

毎週木曜日のお約束番組、「マジカル頭脳パワー」のアーケードゲーム版がセガから発売されることになった。それだけでも注目に値するのだが、なんといっても目を引くのがマイクによって回答をするシステム。スゴイ！

つまり、実際にテレビの解答者がやっているのと同じように、生の声で問題に答えていくワケだ。そんな夢のシステムを実現させた技術力は見事の一言だよね。

ゲームは「マジカルシャウト」や「エラーを探せ」など、おなじみのクイズが満載。早押しボタンとマイクで答える本格志向は、ファンならずとも必見だ。また、プレイヤーのレベルに応じて初級、中級、上級の各コースを選択できるようになっている。

言葉のなまりをも判別するスグレモノのマイクが、今年の秋のアーケードにて話題をさらうのは間違いナシだ。この「マジカル頭脳パワー」は要注目！



マジカルシャウトに挑戦中。どもらないようにね。



正解するの図。ライバルに差をつけろ！



キミはどこまで頭脳指数を上げることができるかな？



ないもの探し。上にあって下にないのは？

ULTIMATE DOMAIN

この地に何がある!?

タイトルが割と重い、アトラス初のモデル2を使用したポリゴン格闘ゲーム。

担当：アディトシ

アトラス

●広報からのブースPR

今回のアトラスブースには、なんとクララとキララが遊びにきています。新作をたくさん用意して、皆様のご来場をお待ちしてます。

アトラス初の、ポリゴン格闘ゲーム

“豪血寺外伝”以来、格闘ゲームを発表していなかったアトラスが“グローブオンファイト”と並んで世に送り出すのが、この“アルティメットドメイン”。

アトラスの、というか豪血寺の流れをほとんど汲んでいないだけに、ゲーム内容はまだ想像もできないが、画面写真を見る限り、かなり異色の格闘ゲームとなりそうだ。

1レバー・3ボタンだからといって…

このゲームのキャラの動きは、すべてモーションキャプチャー技術の採用により非常に滑らか。

また、その源となるアクションはJAC（ジャパンアクションクラブ）が演じているため、かなりハイレベルなものに仕上がっているらしい。

操作は1レバー、3ボタンと、ポリゴン格闘ゲーマーにとってとっつきやすいことこの上ない。

が、ボタンの役割はまだ不明なので、もしかしたら奇抜な操作を要求されるかもしれないぞ（多分ない）。



この怪獣みたいな奴は…。結構カッコイイなぁ～。



人を食ってしまいそうなぐらいの勢いがある原始人。



女の子の名前は名字？

キャラクターが濃すぎィ～

画面写真を見てもらえば分かると思うが、いわゆる正統派の格闘家はあまりいない。どうも“自然”がテーマっぽいので、怪獣みたいな奴が軒並み面を揃えているみたいだ。

となると…、タイトルの意味から考えて、普通の人間は悪？

それと気になるのが、女キャラの1人にスーパークララみたいなキャラがいることだ。恐らく別キャラだとは思うが、もし本当にそうなら、豪血寺ファンは感涙ものだね。

鍵はSOL-POWERが握る

体力ゲージの下の、もう1つのゲージに注目。

ポリゴン格闘ゲームではあまり例がないため、戸惑う人もいるかもしれないが、ほぼ間違いなく「SOL-POWER」用のゲージと見ていい。

では「SOL-POWER」とは何か？

全キャラクターが所有する特殊能力のことで、視覚的にも派手。加えて高威力で強力な技が出せるシステムなのだ。

詳細はまだまだ謎だが、これが対戦を楽しむ上で重要なことは確かなので、初プレイ時、まずは出してみてほしい。



ソルパワー発動！ってとこですかな？



リングアウト制らしい。ヒットマークもある。

GROOVE ON FIGHT™

ST－Vなの

アトラス新作は
2VS2のタッグマッチだー！

担当：松山グゴー

©ATLUS 1996

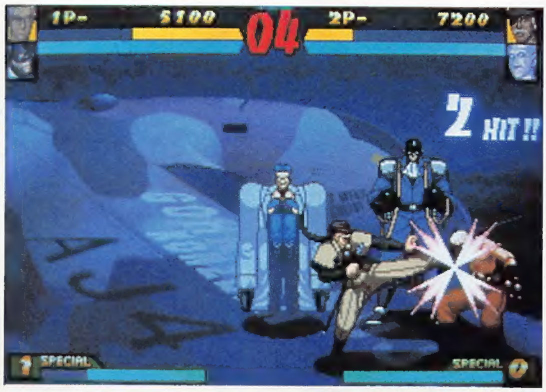
タッグマッチでプチかませ

豪血寺一族でおなじみのアトラスから、一年ぶりに対戦格闘の登場だ！

今度の勝負は2VS2のタッグマッチ。11人のキャラの中からタッグチームを選び、絶妙のチームワークを駆使して、並み居る強敵を蹴散らして行け！

2VS2といっても、実際に闘うのは一人。タッチによる交代アリの正統派（?）タッグマッチだ。

が、あのアトラスのことだ。ただのタッグマッチでは終わりそうにない気はするが…。



2VS2のタッグマッチ制－2人の息を合わすことが勝利への近道。

キャラデザインは村田蓮爾氏

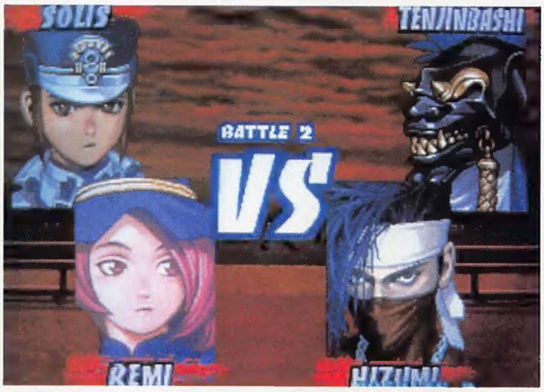
豪血寺シリーズに引き続き、キャラデザインは村田蓮爾氏。あの豪血寺お種やクララを生んだ技アリデザイナーである。

グローブオンファイトにも、一クセもニクセもありそうなキャラクターが登場する予定だ。

画面写真を見ても、なかなか興味をそそられるキャラクターがちらほらと見てとれる。早く全キャラクターが公開されるのが待ち遠しいぜ。



アトラスに真っ当な格闘家という文字はない！のか？



チーム同士が火花を散らす！

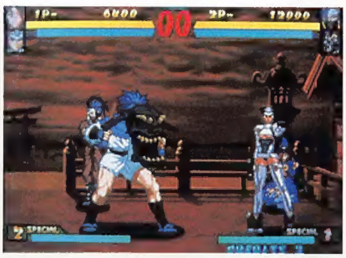


女性陣も強力なメンツ揃い！なるほどこりゃ強そう。

AMショーでチェック×2

発売時期などはまだ未定だが、とりあえずAMショーに初お目見えするとのこと。会場に行ったら、アトラスブースのチェックを忘れるな。

タッグマッチだから、友達と組んで戦うのもオツかもしれんぞ。ぜひとも相棒を用意しておこう。



怪しげな必殺技もてんこ盛り。期待できそうだ。



ST－Vにて発売予定のグロファイ。待て、続報！

プリクラ大作戦
プリンセスクララ

新作もいいけど私のことも忘れちゃイヤよ!

豪血寺一族のクララが、格闘ゲームからとび出してアクションゲームになった。STV対応のゲームなので、サターンにも移植予定ありだぞ。

担当：M.D.S.-ジョッキー笹岡



アクションゲームにクララの魅力がプラス!

プリクラ大作戦は、クララ、キララ、グレイの3人が活躍する、クォータービュー視点のアクションゲームである。

クララの故郷である魔法の国**「ミラクルワールド」**がピンチにさらされた!ミラクルワールドの王女であり、クララのお姉さんでもある**「ウララ王女」**もさらわれてしまった!

このピンチを救えるのは、クララ、キララ、グレイの3人だけなのだ!

「待っててお姉ちゃん。今助けに行くからね」

と、ストーリーはこのようなコミカルなファンタジーのノリ。アクションゲームだけど、キャラクターがとってもカワイイから、みんな気軽にプレイしてみてね。



斜めの視点から見たアクションゲームで、プレイヤーはあのクララ。



ショットとボム、そして変身!という、シューティングアクションゲームだ。

キャラクター紹介

●クララ

一応主人公。豪血寺一族で一躍人気者になり、今回晴れて主役の地位に登り詰めることとなった。

ミラクルワールドはクララの故郷で、人間界には修行のために来ていたというクララ。今回は、お姉さんのウララ王女がさらわれてしまったということを聞きつけ登場だ。

変身すると、お馴染みのスーパークララへと変身して活躍してくれるぞ。

●キララ

クララの双子の妹で、クララとは違って、とってもおとなしい性格の、おっとりしたタイプの女の子だ。

でも、クララと双子ということもあって、ちゃんと魔法も使えるようで、魔法のステッキで攻撃するぞ。もちろん変身もできて、変身するとハイパーキララの姿に変身する。

●グレイ

ウララ王女の恋人で、王国の近衛師団の隊長というエリートのグレイ。

今のこの半人半獣の姿は、敵に魔法の力で変えられてしまった姿なのだ。この姿は、変身することによって開放され、変身している間だけは、もとの人間の姿に戻って戦ってくれるぞ。



●ウララ王女

ミラクルワールドの王女で、クララとキララのお姉さんである彼女。グレイとは恋人同士だ。

敵の悪者によってさらわれてしまったので、登場するのはデモ画面だけ。



変身後の姿は、各キャラクターごとに変わってくる。



ジャンプはしないけど、前転したりして敵の攻撃をかわせるのだ。



ステージの最後にはボスが登場。負けそうだ。



サターン版も同時開発中!

このプリクラ大作戦は、セガのSTVに対応していて、アーケード版発売後、既にセガサターン版の発売も決定している。

発売に先駆けて、このAMショーで出来映えを見ておくのも重要だね。



自機にはオプションが付く。オプションの名前は「ピュアエッグ」。



ピュアエッグは成長してどんどん姿を変えていくのだ。

拳で解決！

FIGHTERS' IMPACT

©TAITO CORP. 1996

タイトーのポリゴン格ゲー第2弾は、本格的な対戦格闘だ！

担当：MoMo

タイトー

出展機種
ファイターズインパクト（格闘）
パズルボブル3（PZL）

●広報からのブースPR
今回の一押し「ファイターズインパクト」勝ち抜き大会を行います。5人勝ち抜いた人にはレアなプレゼントがあるのでお楽しみに！

タイトーのポリゴン格闘ゲームの第2弾は、ポリゴンならではの新要素を多く持った「ファイターズインパクト」だ！

生き抜くために戦え！

まずは、基本的な操作方法から説明していこう。操作は、1レバーに3ボタン。レバーで前進後退、ジャンプなどを行なう。また、ガードも2D格闘のようにレバーで行なうことになる。ボタンは、内側から「シフト」「パンチ」「キック」の3種類だ。パンチ、キックはいわずとも分かるだろうが、難解なのがシフトボタンだろう。このボタンだけでは攻撃力はなく、レバーやほかのボタンとの組合せでさまざまな効果を出すことができるのだ。シフトを押しながらレバーを入れることで「軸ずらし」や「バックステップ」などが可能になるぞ。



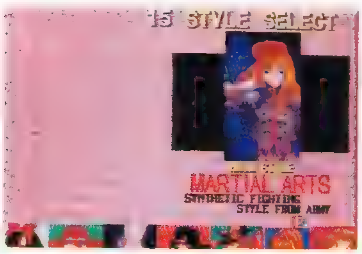
主人公の士郎。謎の殺人鬼集団を倒すために彼は闘う。



左上の黄色いメーターが、連続技の数を示すもの。キミは最高どこまで決められるかな？

プレイヤーが選ぶことができるキャラクターは、全部で8人。「最近の格ゲーにしては普通だね」と思っていたらとんでもないぞ。なんと、トキヲを除いた7人には、流派と呼ばれるファイティングスタイルが存在するのだ。キャラごとに3種類あり、キャラが同じでも流派が違えば、まったく違ったキャラになってしまう。よって実質的なキャラ数は、7×3＋1で22人にもなるのだから、キャラの選択は選びがいがあるぞ。

キャラを選び、流派を選んだあとには（対戦の場合）闘



これはシレーヌの流派のひとつ、マーシャルアーツだ。



そしてこちらの流派がレスリング。自分の好みで選ぼう。

うステージを選ぶことができる。ステージは3タイプあり、それぞれ特徴がある。リングアウトがある「トップオブステージ」、壁に囲まれた「ルームボックス」、画面端が存在しない「フリーフィールド」の3種類だ。乱入した側が選べるので、自分の闘い方にあったステージを選択しよう。

連続技は自分の手で作れ！

格ゲーといえば連続技だが、このゲームの連続技はちょいと特殊。この技からあの技につながる、といった概念はなく、どの技からでも好きな技に、いくつでもつなげることができてしまうのだ。ただし、ある1つの条件さえ充たしていれば…。その条件とは、同じ技は1回しか使えないというものだ。この条件さえ充たせば、自分の考えた連続技が作れるぞ。連続技のコツは、ボタンを押すタイミングと、正確な入力だ。

いろいろと遊べる要素が詰まっているので、期待大のゲームだぞー



カッコよく決まった！士郎の必殺技が炸裂だ！



ヤベエ、背後に回られた。見事なテクニックだ。老カイさがモノをいうといったところか。

PUZZLE BOBBLE 3

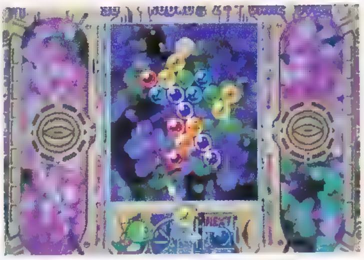
人気シリーズ最新作

今回の対戦モードではあのソニックブラストマンが使えるぞ！

担当：KMT

タイトーの名作パズルゲーム「パズルボブル」の第3弾となるこのゲームは、前作までのシステムを踏襲しつつ、大幅なパワーアップがなされている。

ここでは、3になって加わった新機能を少し紹介しておこう。



今回は天井の反射も使うことができるぞ。

パズルボブル3ならではの新機能

●天井反射テクニック

パズルボブル3では、新しいテクニックとして天井の反射を使えるようになった。今回は、この新テクニックを使いこなすことが勝負のカギとなりそうだ。



バリエーション豊かなステージは、全部で560面（全30ステージ）も用意されている。

●レインボーバブル

新しい特殊バブルとして加わったこのバブルは、隣で消えたバブルと同じ色のバブルに変わる。これにより連鎖攻撃をして一発逆転を狙うことができるぞ。



レインボーバブルをうまく使って一発逆転を狙え！



従来のパズルボブル2のニューバージョンも遊べるぞ！

[illegible]

パズルボブル3の対戦モードでは、それぞれ異なった攻撃方法を持つ8人のキャラクターの中から好きなキャラを選ぶことができる。

キャラクターの中には、バブルボブルのBOBやタイトーのパンチングマシーン「ソニックブラストマン」のSBMなど懐かしいキャラがそろっている。

このほかに、さきほど紹介したレインボーバブルの存在により、今まで以上に対戦がアツくなるのは間違いないだろう。

ゲームセンターへの登場を期待して待っていよう。



勝負に敗れたSBM。強力なパンチもこの世界では無意味なようだ。



個性豊かな8人のキャラクターたち。だれを選ぶか悩んでしまう。

ほぼ完成バージョンです

DEAD OR ALIVE
デッドオアアライブ

©TECMO LTD. 1996
担当：アディトシ

テクモ

出展機種
DEAD OR ALIVE（格闘）
ギャロップレーサー（RAC）

●広報からのブースPR

ゲーメスト本誌では開発初期から追ってきているので、愛読者諸君にとっては馴じみ深い“デッドオアアライブ”。

既にゲームセンターで稼働していると錯覚している人もいるかもしれないが、実際はまだ調整中。もうちょっとだけ我慢してくれ。

いきなりプレイしても困らない程度の、簡単なシステム説明をしておこう。

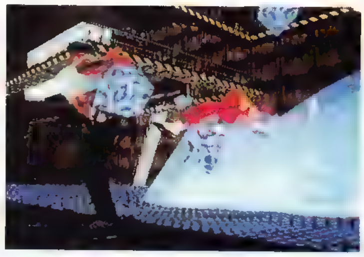
まず、ボタンはⓅⓀⒽの3つ。ガードはレバー後ろ引き。通常投げはⓅ＋Ⓗで、ダッシュは➡➡、しゃがみダッシュもあるぞ。

聞き慣れない“Ⓗ”というボタンは“ホールド”。つまり“つかみ”の略だ。これは俗にいうところの“当て身”ができるボタンで、上・中段攻撃に対しては立ったまま。下段技に対しては、しゃがんで押すだけで機能する。



“つかみ”を制する者が…。

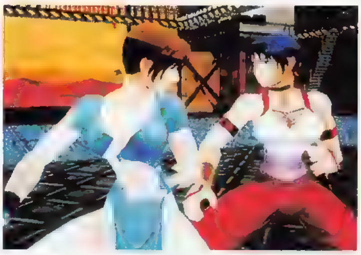
また、このゲームはリングアウト制を採用していて、リング際にはデンジャーゾーンという地帯が全ステージに設定。そこでダウンするとダメージが大きくなるばかりか、バウンドし空中コンボが入る仕組みになっている。



Dゾーンでは Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓗで受け身がとれる。

最後に、キャラクター数は全部で8。男が5、女が3だ。

なお、テクモのブースにおいて“デッドオアアライブ”のプロモーションビデオのプレゼントがあるとのことなので、興味ある人はGOだ！



どのコスチュームを気に入るかで性格が分かる?

誰にでも楽しめるジョッキーゲームだ

ギャロップレーサー

©TECMO LTD. 1996

担当：Dr.Ace

ギャロップレーサーはポリゴン3D視点のジョッキーシミュレーションゲームだ。

自分の騎乗する馬を最初に選んでGⅠ街道を突き進んでいくところが、ほぼ同時発売のプレイステーション版との大きな違いだが、基本の楽しさの部分は同じなので、家でもゲームセンターでも楽しめるものになっている。



見て見て！どの馬も実名。思わず感情移入しちゃうよね。

ゲーム自体は誰にでも楽しめる内容で、操作もいたって簡単。実に気軽に遊べるようレバーと2ボタンだけ（実際に使うのは1ボタンのみ）でOKだ。

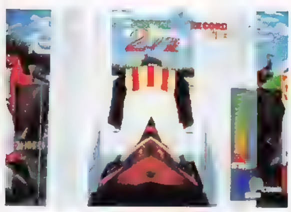
馬も慣れ親しんだ名前が揃っているので、なりきって楽しめる。まずはショー会場で早速プレイだ。



G1レースを着実に積み重ねて、最終目標のドリームカップを目指そう！



ゴ～ル。でも結果は5着。次は頑張るぞ！



スタート直前。この視点だから、よりリアルにジョッキー気分を味わえるぞ。

期待のジョッキーゲーム



競馬は紳士のゲームきちんと理解した上で遊ぼう！

担当：Dr.Ace

ザウルス

出展機種
ステークスウィナー2（RAC）

●広報からのブースPR

お待たせしました。ステークスウィナーの[illegible]です。アイテムショップや[illegible]など新しい[illegible]ので、ぜひプレイを！



もちろん牡馬ばかりでなく、牝馬もいるので要チェックだ。

今度のステークスウィナーは、JRAの改変に伴った変更点は当然として、ゲームとしての新しい要素もふんだんに用意されている。

まずはJRAと同じく、NHKマイルカップや秋華賞などのレース。それから審議システムの追加。これも実際のレースのように斜行などいろいろな点が関係するようだ。こういった点だけでもゲームを真剣にプレイできるようになるだろう。

それからゲームでの新システムとしても、新しいアイテムや調教ステージといったところも用意されていて、ゲームとしての深さも期待できるところだ。

それと、出るレースを自分である程度選べるようになって、格上挑戦して進むもマイペースでいくもよし。一流街道を進むのも裏街道でちまちまいくのも、プレイヤーの意志次第でそこそこ選べるようにはなっているので、このへんは自由度が広がったというところもある。

操作系も多少は前作と変わっていて、Cボタンを仕掛けボタンとしたことにより、追い込み馬にもチャンスが増え、逃げ馬もペース配分が難しくなって前作のように一筋縄ではいかなくなっている。

それから縦スクロール時にもコマンド技を使えるようになったことにより、仕掛けボタンの意味をより効果的にいる。

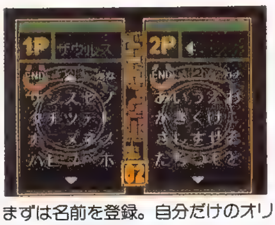
まだまだ前作の人気も衰えない現在であるが、ここで2の登場は非常に期待されるものとなるだろう。



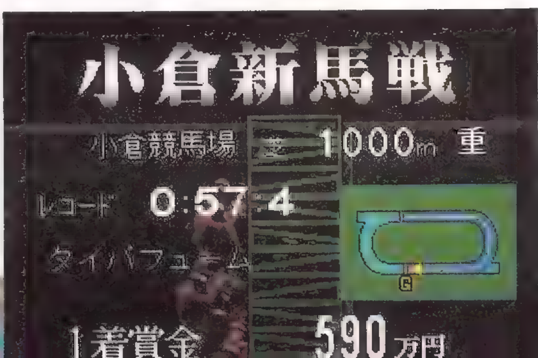
今回新しく加わった調教ステージ。しっかり鍛えて強い馬を育ててゆこう。



次に馬の選択。データをよく見て自分に合った馬を選ぼう。



まずは名前を登録。自分だけのオリジナルの名馬を作ろう。



着実にレースを積み重ね、賞金を稼いでいこう。



レースの結果はご覧のとおり。さて君は何着に入れるかな？

ナムコ

●広報からのブースPR

3DCGを駆使!?

新しいタイプのパズルアクションがナムコより登場する!そのタイトルは「ダンシングアイ」。

このタイトルからだと、パズルアクションということをあまり想像できない。でも実際にこのゲームの画面を見てみると、きっと納得のいくものとなるはず!だってダンスするキャラクターを見る・ん・だもの。その見るというのがこのゲームの主旨!?いや目的となるのだ。

でも、このままじゃあ既製のゲームのイメージになってしまうが、あくまでもこのゲームはパズルアクション。そのパズルアクションとは…。

自分のキャラクターは「サル」

画面写真を見てもらうとわかると思うけど、女性の服の上に小さい「サル」がいるのだーこれが自分がコントロールするキャラクター、まあ、主人公ということになる。

この「サル」を女性の服の上に描かれたパネルの上から動かしていき、1区画のパネルを囲むようにして、そのパネルを消していく。すると、な、なんとその部分の下側、うわ～お!その下に着ている服が見えてくるのです!

DANCING EYES ダンシングアイ™

©(株)ナムコ



ソウルエッジのTシャツを着たお姉さん、ムフ♡



アーミーな服を着たお姉さんも。短いスカートの下は!

妙な気分なパズルアクション!

3DCGを上手に使ったパズルゲーム!パネル(上着)が消える中身が(下着?)見える!

担当:ずるずる

でも楽々とそのパネルを消していけるわけではない。その服、パネル上には敵がいて、パネルを消していくのをジャマしてくる。

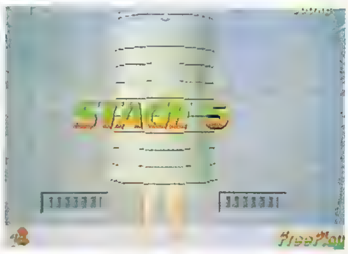
主人公の「サル」は、その敵に触れないようにし、パネルを、服を消していき、全部(ラインの引かれている部分)を消せば、そのステージをクリアすることができる。

クリアをするとご褒美として、その服を消された(中身は別の衣装を着ている、決してハダカでは…あれ?あったかも!)キャラクターがポーズをとってくれるのだ!どんなポーズかだって?そりゃ～見てのお楽しみとしておきましょう。

なお、パネルを消していく際、ただラインの上を動いていくだけでなく、いくつかあるアイテムによってステージクリアを早めたり、楽にすることができる。

どんなアイテムがあるかというと、スピードアップ、無敵、パネル反転、パラライズ、敵全滅、タイムストップ、タイム延長、横攻撃、縦攻撃、ワイド攻撃というものだ。

このゲームの操作は、縦横にパネル上を移動するためのレバーが1本と、パネルを消すために囲むラインを引くためのボタンが1つ(押しているとラインが引けて、離すとラインは消えていく)という単純なものとなっている。



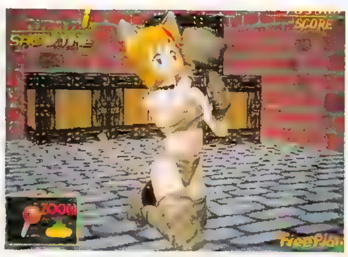
オヨヨ!顔がわからな～い。けど、なんか期待しちゃお～っ!



ソウルエッジのTシャツの下はというと…ヒョ～～ッ(って!)

また、この女性たち(男もいるけど)の服を消していくモード以外にコミカルな絵のものもある。これは、設定上で変えられるものなので、プレイヤーの意志では決められず、置いてあるゲームセンターを探すということになるだろう。

ど～でしょう!妙に盛り上がること間違いなし、って感じかな?



ニャ～ニャ～ニャ～!って踊ってくれる?かっわいい～!



これが別のモードのもの。お子さまもこれならOK!

通信対戦可能に!

ALPINE RACER 2™

©㈱ナムコ

※画面は「1」です

担当：ずるずる

あの大ヒットゲームが通信に!

昨年、大ヒットしたスポーツ体感ゲーム「アルペンレーサー」(現在もまだまだ人気絶好調!)が、今度は通信対戦が可能となって登場する。

「1」では、1人でプレイをするものの、レースモードではライバルがいたりしたので、なんとなく「対戦」を感じてはいたが、この「2」の登場により、生身の人間とのバトルが可能となった。

スキーがモデルになっているので、ゲームの進行はただ単に足を左右に振る、エッジを立てるぐらいのもの。

あとは重力を使って下まで落ちていけばいい。

加速は重力のみ。いかに減速せず、下まで降りるかだ!ブレーキはエッジングによる抵抗か、スキーを振ることによる抵抗で行う。

できるだけスキーを振らずに滑るのがコツだ。

あとは対戦するのみ!

いかに相手よりもいいラインを通るか、いかに減速の要素をなくして滑るかが勝負となる。

うーむ、これで今年の冬はバッチリ!でも本物のスキー場でバトルは危険だからやらないように!

ボードもあるし、スキーもあるし、君はどっちで冬を過ごす?





コースをいっぱいに使って滑るが、接触には注意したい。



レースの味を知りたいなら旗間のあるモードがいいだろう。

TOKYO WARS™

©（株）ナムコ

撃ったときの感じがいいっス!

担当：ずるずる

フィールドでチーム戦!

写真を見てもらうとわかると思うけど、舞台は都市「トーキョー」だ!

その「トーキョー」がバトルフィールドとなり、白軍、緑軍の2チームに分かれてチーム戦、戦車戦を行うのがこのゲームの主旨となる。

この雰囲気、どこかで体験している人はいないかな?

そう、あれーずーっと昔、ナムコがナムコットで（ファミコンソフト）出した「バトルシティ」に似ている。

あれは上から見たもので、自分は敵から自分の基地（弱点）を守るというもの。2人用でやると協力プレイになるというものだった。

それとは単に似ているというだけだが、なんか懐しく思えるんだよねこれが（って私が年をとっているだけ?）。

今回のこのゲームでは、最大4人までプレイが可能。

チーム戦がこのゲームのウリだから、できればみんなでバトルするのがいい。もちろん1人でもできる。

さてこのゲーム、ただプレイして楽しむだけではない。

なんと体感システムも搭載している。それは、撃ったときの反動が、コントロールするレバー、ハンドルに「ドーン」と返ってくるのだ!これがたまらないのよね!



敵は上にある印でわかる。正面に入ると…危な〜い!





とにかく大勢の人間でプレイすると楽しいぞ!

山から海へ！今度はマリンスポーツ！

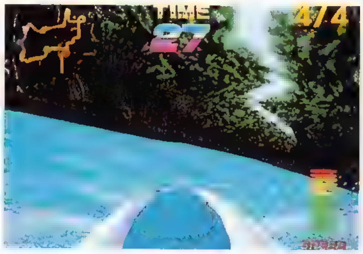
AQUA JET™

担当：するする



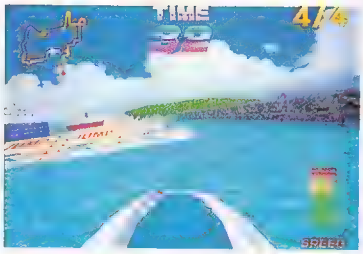
海もこれでOK！

ナムコは山のスポーツ「スキー」と「スノーボード」を出したが、今度は、山から海へ降り、なんとマリンスポーツをゲームにした。それがこの「アクアジェット」である。



海上をイメージしがちだが、こういったシーンもある！

このゲームは、水上バイクと呼ばれるものをモチーフにしたもの。となれば、そう、体感もの！バイクのような操作系をもつライディング部分は、アーム部分が上下するもので、プレイヤーは、そのアームを上下に動かす（体感する中では、ジャンプするときなどに味わうことができる）ことができたり、また乗っている部分（立って乗る！）が左右に傾くことで曲がっている感じや、波を蹴っている感じを表現している。



どんどん加速して、ジャンプ台へ！さあ、連続でいくぞーっ！

このムービングする筐体は、まさに本物そのまま！このまま海に浮かせられるのではというものだ！（エンジン付ければ動く？）

そんな筐体に乗ってコントロールするわけだが、そのときの映像は、ここ最近では当たり前となった大きな画面、プロジェクターによって見ることができる。

さ～て、今年の夏、海へ行けなかった人！ゲーセンで海を感じられるぞ！海パン持ってゲーセンへGOだ！

大空へ漕いで飛び出そう！

PROP CYCLE™

担当：するする

空飛ぶ自転車で大空へ！そしてバルーンを割ってストーリーの目的となっている浮遊した大地「ソリター」を地上へ戻そうというゲーム。もうすでに市場に出回っているものなので、すでにプレイした方が多いと思う。

今までこういった体感ものは、現実にあるような世界、乗り物をメインにしていたので、こんなメルヘンチックなもので登場されると、すっごく新鮮でいいよね。

大型ものというと、たいていはハイテク機器がそのままゲームになることが多いので、たまにはこういった「人力」で動く、体感するものがあってもいいと思う。そのあたりを作れてしまうのがナムコならでは。さすがっす。

このゲームは、3つあるステージを個々にポイントアタックしていくモードと、3つのステージを通してクリアしていき「ソリター」ステージを目指すモードの2つがある。

長く遊びたいのなら後者のモードがいいだろう。

なおこのゲーム、前にファンが付いているので「風」も感じることができるぞ。



ストーリーモードにて。3つをクリアすると…ここへ来られる！



あと1個バルーンを割ればゴールだー！



新システム満載！

GTI CLUB

ヨーロッパの市街地ラリーを堪能しよう。

コナミ

出展機種
GTI CLUB(RAC)
ソーラーアサルト(SHT)
ワインディングヒートTWIN(RAC)

●広報からのブースPR
まったく新しいレースゲーム「GTIクラブ」をはじめ、「ソーラーアサルト」や新しい発想の「対戦とっかえ玉」など盛り沢山です。

コナミの新作レースゲームが「GTI CLUB」だ。南フランスの美しいリゾート都市でヨーロッパ製小型車ベースのラリーカー8台（最大4P）がレースを展開する。
気合いの入ったグラフィックと新システムの数々は要チェックだ。

GTI CLUBの魅力な新システムをいくつか紹介しよう。

●サイドブレーキ操作によるクイックターン
業界初のサイドブレーキ採用。本格的なフロントエンジン、フロントドライブ(FF)小型スポーティ車の操作感を実現するとともに、新しいゲーム性を開拓している。

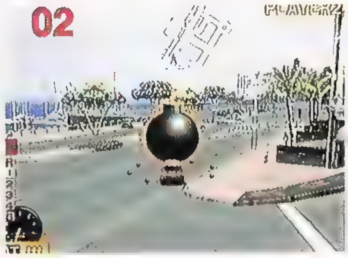
●フリーコースマップ
これも業界初。市街地交差点などのあらゆるコース分岐を縦横無尽に走り回れる。も



こっちに行こうかなと思ったら、バスが！

ちろん逆走もOKで自由度の高いシステムになっている。
中級、上級レースでは無数の走行ルートの中から近道を探して、より早いゴールを目指すという新しい攻略法も可能だ。

●対戦鬼ごっこモード
市街地内で繰り広げられるカーチェイス式鬼ごっこで通信専用だ。ルールは爆弾を体当たりによって相手に移し合い、制限時間終了時にこれを持っているプレイヤーが負けとなる。通常のレースによる対戦とは違った楽しみ方ができるぞ。



これが爆弾。なんかババ抜きみたい。

●特別選択できる自車、「高性能スーパーカー」
加速性能が高い特別選択自車を選択可能だ。



5位の敵車を発見。これはレースモード。

新しいシステムをたくさん盛り込んだGTI CLUBだが、基本システムもしっかりしており、遊びやすいものになっている。
例えばゲームモードを初級、中級、上級、対戦鬼ごっこと4種類からセレクトできたり、ATとMTの切り替えを専用ボタンでプレイ中いつでも変えられたり、視点を3段階から選べたりと、至れりつくせりだ。

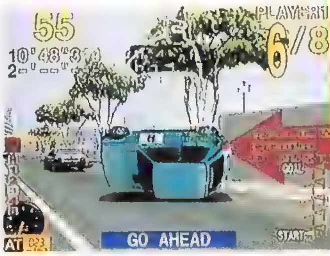


地下駐車場。こんなところでレースするなんて。

GTI CLUBの見どころを挙げればきりがない。強烈なアップダウン、森林オフロード走行、鉄道踏切や地下駐車場、ガソリンスタンドなど多彩なコース設定。はじけとぶ障害物、逃げ惑う観客等、爽快な演出。横転や片輪走行、ジャンプ、泥汚れ変化等、リアルかつ派手なカーアクションの数々。
ショーで実際にプレイしてGTI CLUBの楽しさを実感しよう。



人が！



横転してしまった。無茶し過ぎたかな。

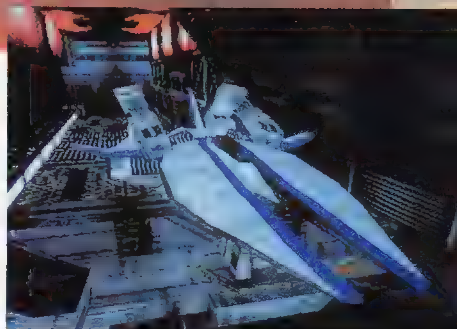
グラディウスシリーズ最新作

SOLAR ASSAULT™ GRADIUS

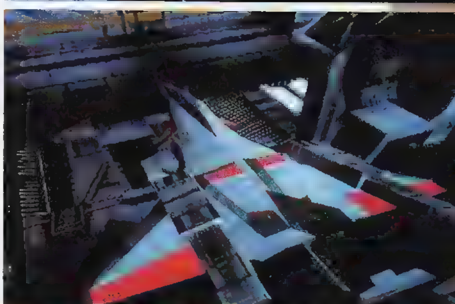
ソーラーアサルト

なんと3Dシューティングだ！

担当：スプレッドボマー・RED



ビックバイパーも3Dになって復活。



実は人気の高い？ロードブリティッシュ。

グラディウス最新作！

ファン待望のグラディウスシリーズ最新作の情報をお伝えしよう。

画面写真を見てもらえばわかるように、どうやらビハインドビューの3Dシューティングのようだ。

おそらく大型筐体ゲームだと思われるが、細かいゲームシステムや操作系等については現時点では不明。ただ、見慣れたパワーアップゲージがあるところを見ると、カプセル回収→パワーアップというシステムはそのままのようだ。

また、自機の後ろ姿が見えていない画面写真もあるので、視点切り替えも可能だと思われる。

ロードブリティッシュもいるぞ！

自機はおなじみビックバイパーと、実はひそかに人気の高いロードブリティッシュから選べるようだ。

ロードブリティッシュのほうの装備は、サイクロンレーザー＋スプレッドボムというグラⅡ②番装備ライクなものとなっている（個人的に血が騒ぐ）。

3Dシューティングという意外な姿で現れたグラディウスシリーズ最新作、これからも情報が入り次第バシバシ紹介していくので期待していてくれ。



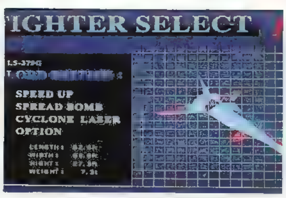
細胞ステージのようだ。触手は出てくるのか？



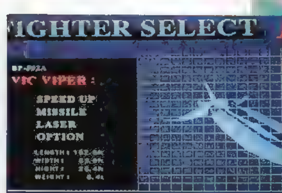
エイリアンステージっぽいが…。ボスはどんなやつだろうか？



こりゃ熱そう！なプロミネンスステージ。



同じくロープリ。スプレッドボムがいかす！



自機セレクト画面のバイパー。オーソドックスな装備だ。

対向車に気をつけてドリフトだぁ～！

巷で稼働中の「ワインディングヒート」がTWINタイプで出展される！

担当：ずるずる

Winding HEAT™ TWINTYPE

なんと選べる車が14種類！

今までのドライブゲームというと、コースがいくつかあって、その中から好きなコースを選んでプレイをするものが多かったが、最近になってコースの選択に加えて、マシンの選択もできるようになってきた。

その原因はというと、やはりもう今じゃあ当たり前的になった3DCGでのゲームの存在があるからだろう。

3DCGにより、リアルなマシンを作り、テクスチャーマッピングによって、きれいなマシンを表現している。本物をモチーフにしているのだもの、本物に見えるのは当然だよね！それに最近は、道路交通法も変わったため、車の改造の範囲が広がり、チューンナップ（ライトな）がよく行われるようになってきた。この傾向から、とくに日本車を選ぶ対象にしやすくしていると思う（私のプリメーラもちほお～いと手を加えてあったりする―でも4WD―）。

そんなこんなで選べるマシンは、なんと14種類。どれが一番走りやすいのかを調べようとしたら…うっひゃ～！14回は最低プレイしないといけないっつうこと―こりゃ～大変！

まあ、ここに登場するマシンは、本物をモチーフにしているので、その形を見ればどんなタイプなのかはわかると思う。

例えば日本車で4WDで速いやつ、FRで速いやつ、NAエンジンで軽くて速いやつ、外車のあのいかつくて速いやつ…等々、車好きの人なら一目見ればどんなタイプなのかわかっちゃうと思う。君ならどのタイプで走る？





チューンアップもすることが可能。より強いマシンへ！



コースは3つ。選択の仕方でタイムアタックもできる。

走行性能も変えられる

14種類あるマシンで好みの走りを選ぶことができる。さらにこのゲームでは、車種選択のほかに、なんとチューンナップもすることができる。

例えばグリップ力とか、MAXスピードとか。もちろんノーマルのままでも走ることはできる。ちょっと弱点のあるマシンだったら、これで欠点を補えることも可能。うーむ、これもまた面白いと思う。

マシンが速くなればOK！でも最終的にはドライバーの腕なんだよね！

コースも難易度で選べる

コースは難度別に3つ設定されている。高速コースからテクニカルコースまで―さ～て君はどこで走る―

レースは、ライバルがいて対向車のいるモードと、純粋にタイムを狙うタイムアタックのモードの2タイプがある。後者は、ひたすら1人で走ってタイムを狙うというものだ。

通信対戦も可能なので（4人まで）みんなで走ることもできる。

また視点も変えられる。ドライバーのものと、マシンの後方からの2タイプがある。

う―し、ここは一つ高～い外車で走るとするか―



これがビハインドビュー。わかりやすい。



これがドライバービュー。臨場感を味わうならこっちだ―



3 on 3 でキミに挑戦！

シンプルかつ奥の深いバスケットボールゲームの登場だ。

担当：立衆多

ビデオシステム

●広報からのブースPR

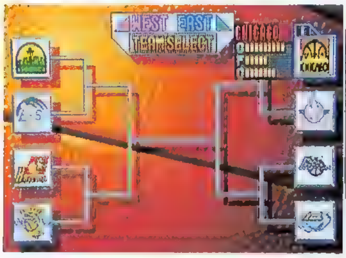
今度のビデオシステムの新作は、3on3タイプのバスケットボールゲーム。その名も「3on3ダンクマッドネス」だ。

実際の3on3とは違って、通常のバスケットボールと同じフルコートでプレイするようになっていて、3点シュートのルールも設定されている。この「フルコート3on3」のシステムにより、ゲーム展開がスピーディーになっているのだ。

ゲームの醍醐味は2Pか！

プレイヤーは全8チーム中任意の1チームを設定し、チャンピオンシップPLAY（CPU戦）かVS PLAY（対戦）のどちらかを選ぶことができる。

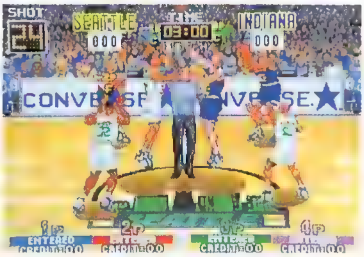
また、2Pとの協力プレイや、2対2で4人同時に協力対戦をすることもできるようになっている。CPU戦は8チームによるトーナメント形式になっていて、合計4勝すれば優勝、エンディングになる。



CPU戦はトーナメント方式。



選手のパラメーターもちゃんと表示されるのだ。

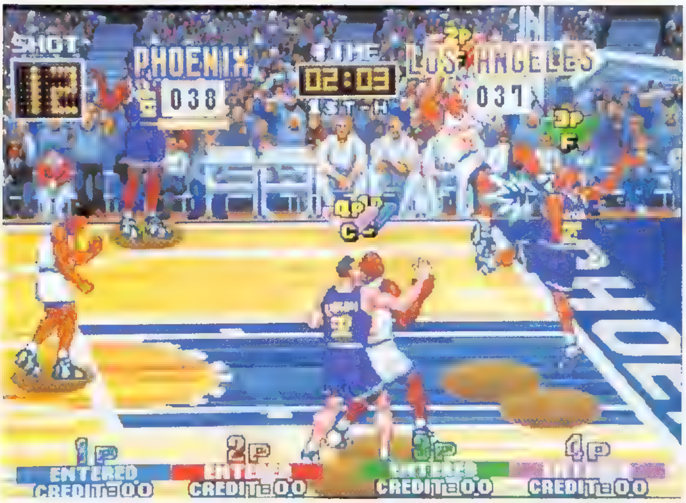


ジャンプボールで試合開始！

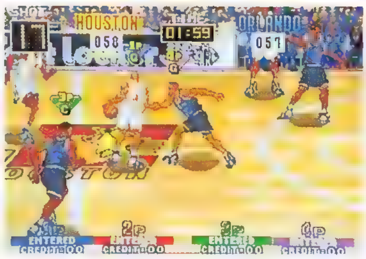
こだわりの演出

キャラクターは実際のバスケット選手をビデオで撮影し、それをアニメーターでセル化してとり込んだもの（いわゆる「実写とり込み」を使っているのでとにかくリアル。その数なんと3000パターンもあるというからすごい。

プレイ中はリアルタイムで「実況中継」の音声が入り、ゲームをさらに盛り上げてくれる。ゴールシーンでのズームアップや、後半終了時に同点だった場合の延長戦など、プレイヤーを熱くさせるシステムが目白押しだ（ただし前半終了時に同点のときはゲームオーバー）。



ダンクシュート炸裂！

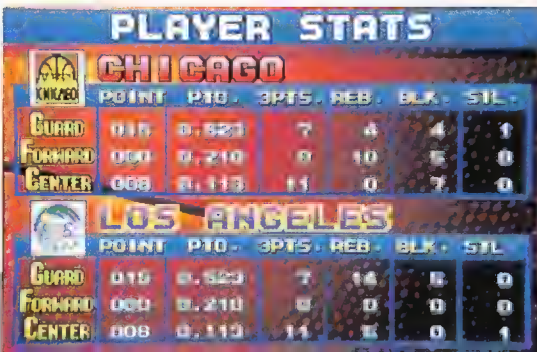


スチールか、ペネトレートか？

とにかくこのゲーム、複雑なルールをすべてカットし、初心者にもわかりやすくプレイできるように作ってあるのが実にうれしい。ファールなどの反則がないので、基本操作のドリブル、パス、シュートさえ覚えれば、ルールに関しては心配なしだ。

上級者は、ハーフタイム中に表示される成績を見て、自分のプレイを分析するなどしてさらに上を目指していくと、より面白さが増していくハズだ。

さあ、キミも今から3on3にトライしようぜ！



成績などなど。これは参考になります。

バンプレスト

出展機種
MACROSSPLUS (3HT)

●広報からのブースPR
今回のAMショーでは、ブース全体で新鮮な印象を打ち出す予定です。特にプライズものの新機種にご注目ください。

バンプレストからは、あの名作マクロスシリーズの第3弾「MACROSSPLUS」が発表される。「マクロス」「マクロスII」と原作と同じタイトルで進んできたこのシリーズ、もちろん今回の舞台はマクロスプラスの世界となる。

この作品では原作の美しいグラフィックを再現するため、セル画取り込みによるアニメーションカットを随所に盛り込んでいる。CGが売りのマクロスプラスだけに期待できそうだ。

今度は縦だ！？

ジャンルは、縦画面、縦スクロールのシューティングゲーム。一作目が縦、2作目で横だったスクロール方向だが、マクロスプラスでは縦に戻っている。

8方向レバーで自機の移動を行い、Aボタンでショット、Bボタンでボムだ。溜め撃ちにより「マイクロミサイル」が発射される。マイクロミサイルは他ゲームのように、いちいちロックオンする必要がない。マクロス独特の大量のミサイルを思いっきり撃ちまくって爽快感を味わえるのだ。

バルキリーを操縦するのは原作のイサム（YF-19）、ガルド（YF-21）、そしてゲームオリジナルの女性キャラパイロット（VF-11サンダーボルト）。この3機種から自機を選べるようになっている。3人目の女性はゲームオリジナルということなので、ミュンではないとしても、気になるところ。

各機とも「ファイター」「ガウォーク」「バトロイド」に変形し、攻撃方法なども変化する。多種多様なプレイスタイルに対応できるようになっているぞ。

マクロスシリーズ第3弾

MACROSS PLUS

オープニングとエンディングは期待するしか！

このストーリー展開は？

ステージ構成は全7ステージで、前半は「訓練ステージ」、後半は「実戦ステージ」となっている。訓練ステージではやはり多量のミサイルがとんできて、それをよけたりするのだろうか。

旧式のバルキリーが敵として登場してくるし、実戦ステージのラストでは味方であるはずの!?のマクロスが総攻撃をしてくる。統合軍では何が起きているのだろうか。そして、シャロンは？ミュンの歌は？無人バルキリーとの一騎討ちは？気になる原作のエピソードをどう表現しているかも見ものだね。

シンプルな操作とゲーム性の奥深さの両立という難しい課題に挑戦した本作品。さらに魅力的なアニメーションカットがあるとなれば、注目せずにはいられない！

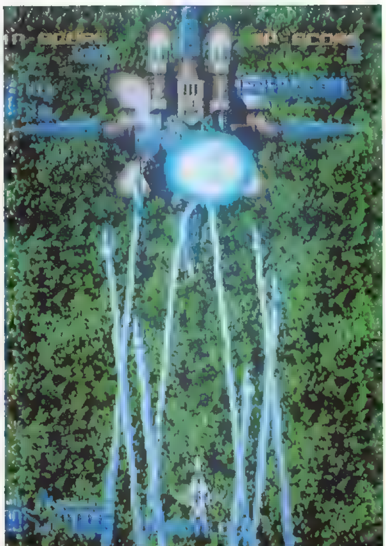


ド派手な攻撃がキミの爽快感を満足させてくれる。



このミサイル。やっぱこれだね

これは−





この映画ばりの興奮が体験できる日は近い！

©1995 ビッグウエスト／マクロス製作委員会

風雲 SUPER TAG BATTLE

©SNK 1996

忘れた頃にやってくる!!

なんと「風雲黙示録」の続編は、2ＶＳ2のタッグバトルだ！

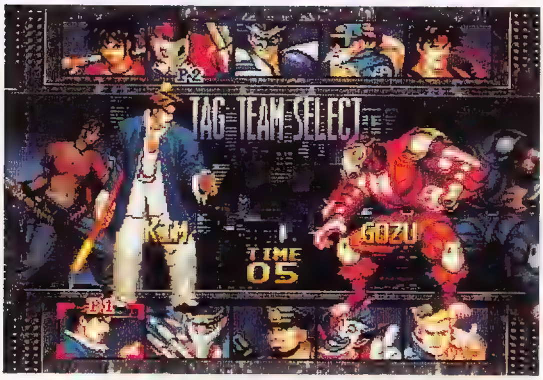
担当：CHU

SNK

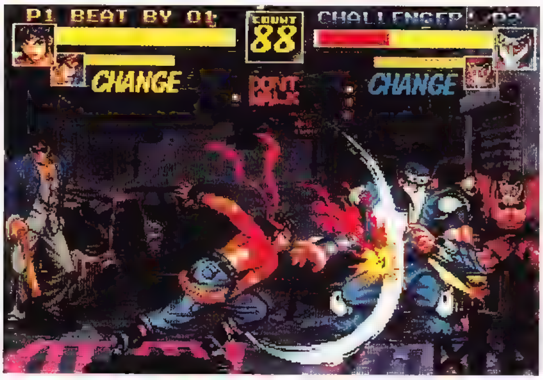
出展機種

風雲　SUPER TAG BATTLE(格闘)

サムライスピリッツ天草降臨（参考出展）



タッグバトルである以上、キャラも2人選択することになる。



ヤバイ、ダメージをくらった！こんなときは即チェンジだ。

タッグバトルだ!!

新しい作品の度に、新しいシステムを組み込んできたSNKが、またまた新しいシステムの新作を発表だ。

その名も風雲スーパータッグバトル。風雲黙示録の続編だ。

まずタイトルからわかると思うが、このゲームは2対2のタッグというのが目玉。

このタッグは1人やられたら2人目が出てくるのではなく、試合中タッチできるゾーン内にいれば、回数制限なくタッチすることができるというシステムだ。

今までの格闘ゲームでも2対2というシステムはあったが、このゲームの場合はプレイヤーが最大2対2の協力プレイ、つまり4人で対戦ができるのだ（筐体のバージョンによっては協力プレイは不可）。といっても基本的にバトルフィールド上は1対1なので、1人で2キャラを使ってプレイすることもできるから、ご心配なく。

場合によっては1人対2人（キャラは2対2）という対戦も可能だ。

2人プレイの時に待機中のプレイヤーは待ってるだけなの？っと思ったあなた、大丈夫。待機側からのタッチ要求もできるし、何よりも待機中はボタン連打で、少しづつだが体力を回復させる事ができるので、決して暇にはならないのだ。

また、タッチの方法にも、特殊なものがあり、相手体力半分以上、かつ自分体力半分以下でエマージェンシータッチという攻撃しつつ入れ替わるタッチ方法もある。

そのほかのシステムとして、スウェー、ラッシングコンビネーション（RB餓狼のコンビネーションアーツのようなもの）、サプライズアタック（協力技）、ガードキャンセルなどがあり、前作の上下2分フィールドはなくなった。

ボタン配置は…

●A…パンチ
●B…キック
●C…武器攻撃
●D…タッチ

が基本だ。特殊操作はたくさんあるが、書ききれないので次号を待て。

最後に今回のキャラクターだが、前作よりハヤテ、イーグル、ジョーカー、ゴズウ、メズウ、チュン、ゴードン、影獅子王の8人と、新キャラのキム・スイル、ロサの2人の合計10人が使用できるぞ。キャロルとニコルがいなくなったのは残念？。

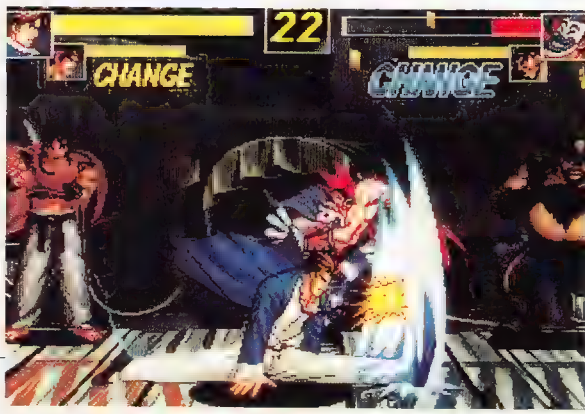
ちなみに、キム・スイルはキム・カッファンの血縁関係だそうだ。

前作とはガラっと変わった風雲。期待して待て!!。

さらには、サムライスピリッツ天草降臨が参考出展というかたちながら初お目見えするぞ！



左から、新キャラのロサ（剣術）とキム・スイル（テコンドー＋我流棒術）。



勝負は1本制だ。こうならないよう、こまめにチェンジだ。

データイースト

出展機種
エア ウォーカーズ(SPT)
クイズ おまえにPIPONチョ!(QIZ)

●広報からのブースPR
今回はまったく新しいタイプのプライズゲーム「スタンプクラブ」(仮称)を出展します。店頭での体験をお楽しみに。

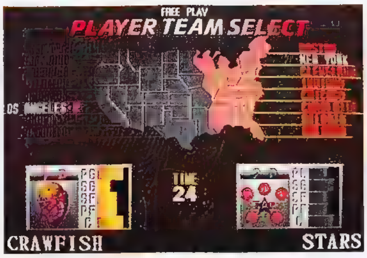
フルポリゴンのバスケットボールゲームだ

AIR WALKERS

担当：立衆多

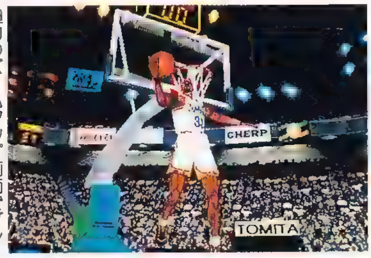
5on5のバスケットボール 通信対戦もできる!?

「エア ウォーカーズ」は、アーケードゲームとしては初めてフルポリゴンでキャラクターを描いた5on5のバスケットボールゲームだ。
ポリゴンならではの迫力満点で多彩な演出が随所に現れ、すべてのプレイヤーを思わずうならせること間違いなし。視点を横から見たサイドビューのものと、ゴール側から見た3Dビューのもののいずれかを選ぶことができるのも嬉しい設定だよね。
ゲームは本場NBAの公式ルールをベースにしていて、なおかつ操作系はシンプルにまとめてある(レバー+3ボタン)から、誰でも楽しくプレイすることができるハズ。さらに通信対戦台にすれば、最高4人まで対戦プレイが可能となるのだ。盛り上がらないわけがないよね。
全16チームと、選手個々に細かく設定された能力をよく見極めて、自分に最もふさわしいプレイスタイルを編み出そう。そして、仲間と対戦プレイで腕を競って遊ぼう!この秋、アナタはバスケットボールゲームから目が離せない…。



平均型と個人プレイ型。キミならどっち?


前線をルックアップ。ゴール下に味方発見!


迫力のズームアップ画面でダンクシュートをリプレイ。



見たか、俺様の実力を!

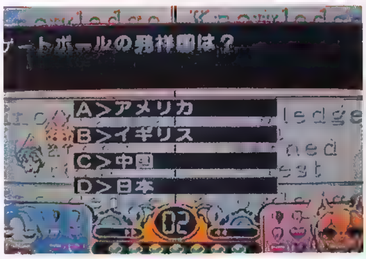
カワイくて手強いクイズゲーム

クイズ おまえにPiPonチョ!

担当：立衆多

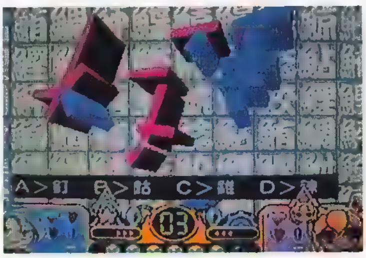
ストーリー

時は近未来。君は、最近できたばかりの夢のテーマパーク「ナゾトピア」に遊びに来た。「ナゾトピア」とは、「夢クイズ世界」をテーマにした、最新の技術による完全コンピュータ管理のテーマパークである。
パーク内は、「海中」「未来世界」「ジャングル」「ファンタジー」という4つのエリアに分かれている。入場者は、すべてのエリアを回って、そのエリアごとのボスにクイズ勝負で勝つことが目的となる。果たして君は、全エリアを制覇することができるかな?



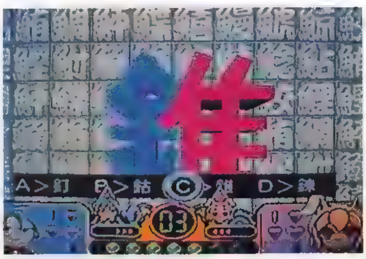
ゲートボール?うちの爺さんがやってたからきっと…。


どうやら絵合わせ問題のようだ。正解はどの絵かな?


どうやら漢字をバラしたものらしい。

ゲームシステム

クイズは通常の知識クイズのほかに、言葉遊び系の直感クイズと、映像を当てるクイズを加えた計3種類が用意されている。また、各エリアの途中には、アクション要素を含むミニゲームもある。
エリアを進行する際には、どのクイズを解いていくかでそのコースが決定されるようになっている。好きな種類だけで先を目指すか、それともいろいろ試しながらプレイするか。それが選べるのだから親切設計だよね。
さあ、主人公のディアール(2P側はキャピィ)とともに、「ナゾトピア」を冒険しよう!全部で27種類のジャンルから出題される1万問余りのクイズがキミの挑戦を待ってるよ。


これが正解。それにしても、背景の絵ガイカス。

Second Earth GRATIA

セカンド アース グラティア

ジャレコ

●広報からのブースPR
今回はプライズ物を中心に、ビデオは斜め視点の横スクSTGのグラティアを出展します。GTの攻略は本誌!

新鮮な感覚、クォータービュー横シューティング。グラフィックは一見の価値あり。

担当：MVP
©1996 JALECO LTD.

斜めの視点が超斬新

ジャレコの放つ新作シューティングは、なんと今までの常識とは一味違った「斜めから見た視点」のものとなっている。

この斜めから見た視点というのは、非常に立体感が重視されていて、見た目ですぐに物体の大きさがわかるものになっている。

第2の地球「グラティア」での北の大陸アエス王国と南の大陸エブル帝国との戦争が舞台で、星の伝説「シムラークルム」の復活により平和が戻るというストーリーのこのシューティング。視点以外にもいろいろ特徴があるぞ!!

●変形

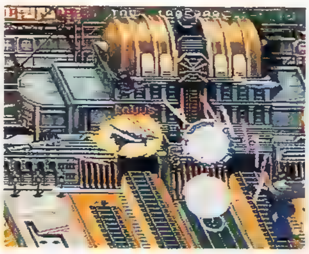
赤、青、黄、と3種類ある変形アイテムを取ることにより、それぞれリュンクス、エクウス、ティグリスという名のものに変形し、多彩な攻撃をすることが可能となっている。

変形するとスピードや攻撃力が変わるので、場面によって使いわけが必要になりそうだ。また、全7ステージでそのうち4つのステージにボスが登場するが、この敵ボスも変形合体をするのだ。

最後に操作系についてみてみよう。

対空ショット、対地(対空)ボム、ハイパー(敵を一掃)というものになっている。

また演出として自機パイロットたちや敵ボス、ライバル機との会話デモがあり、ストーリーを一気に盛りあげるものにしているぞ。



これはエクウスに変形しているところかな。



立体感あふれるグラフィック。



ストーリーを盛りあげる会話デモだ。相手は敵ボスかな?

わいわいやるならやっぱりエレメカ

ワールドPKサッカーV2
(アーケード モニター付きエレメカ)

スケーティングショット
(プライズ)

派手なシュートが気持ちいい

定評のあるジャレコエレメカの新作「ワールドPKサッカーV2」。

遊び方はサッカーのPK合戦と同じ。3本勝負制だ。

V2ではふたつのモードがあり、ひとつは実写取り込みを採用した「スタンダードリーグ」、もうひとつは近未来ステージでキーパーロボットを相手にする「ミラクルリーグ」だ。いずれにせよ、シュートを決めたときなど、派手な演出が爽快感を味わせてくれるぞ。



アーケードゲームならではの楽しさだ。

もう一つは、新作クレーンゲーム「スケーティングショット」を紹介したい。

円形の盤面を周回するスコープカプセルを、スティックでゴールへショット。うまくゴールへ入れられれば、カプセルをゲットできる。最大4人が同時プレイできるように設定されている。



ビスコ

出展機種
雀々しましょ（麻雀）
ナノブレイカー（仮）
ーセター（PZL）

●広報からのブースPR
うちは何といっても「雀々しましょ」が一押しです。ぜひご体験を！

今度は麻雀で勝負しましょ♡

またも通信対戦麻雀ゲームの登場！そしてそのゲームを開発したのはビスコ。キミはアイドルのマネージャーと協力して、4人のメンバーと雀卓を囲むのだ！（笑）！

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

話題の通信対戦麻雀ゲームがまたもやアーケードで登場

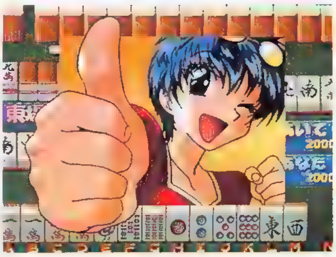
この雀々しましょは、話題の通信対戦も可能な2人打ちの麻雀ゲームだ。

プレイヤーはアイドルグループのマネージャーに協力して、4人の女の子たちと麻雀で勝負をする。麻雀に勝てば、お約束のサービスシーンも用意されているぞ。

麻雀ゲームのほうも、これまたお約束のアイテム関係が充実していて、対戦プレイを盛り上げてくれる。

ビスコは、これまでにも「連珠貴族」など、ボードゲームを作り続けている老舗の一つなので、ゲーム部分については安心してよさそう。また、脱衣モノとしては、前作に当たる「恋こいしましょ」を作っており、こっちのほうもバッチリ期待していいぞ。

とりあえずまた麻雀ゲームの注目作が出たといえそうだ



通信対戦も可能な、本格的脱衣（笑）麻雀ゲーム。

豪華スタッフによるなめらかなアニメーション

雀々しましょの魅力は、そのキャラクターの要素にある。

このキャラクターたちをデザインしたのは、業界でも知る人ぞ知る「花屋敷ぼたん」さんである。そして、豊富なアニメーション部分のアニメーションを制作したのは、あのスタジオOXである。

この豪華なスタッフによるアニメーションなのだから、アニメーション部分の出来のほうは保証付き。声優さんも、今話題の声優さんを起用しているので、その辺の人気も期待できそうだ。

また、ゲーム中にも、相手がリーチをかけたときや、和がったときなど、ひときわ大きなウインドウが開いて、キャラクターたちがリアクションを取ってくれる。この辺の細かい表情やしぐさなど、アニメーション部分に注目してもらいたいぞ。

ミニゲームもあってさらに面白さ倍増

この雀々しましょには、ミニゲームも用意されている。

このミニゲームは、対戦アイテムを入手するために必要なポイントを増やしてくれるイベントのようなモノになっていて、ゲームを有利に進める仕組みになっている。

ミニゲームの題材は、『オールスター運動会』のような、ゲームのストーリーにちなんだ内容になっていて、これまた楽しげな内容だ。

キャラクターたちはみんなそれぞれ個性的なので、女の子たちの動きやしぐさを、はやく見たいものだ。



ミニゲーム。一位になる女の子を当てるのだ。

この調子でどんどん新作をリリースして欲しい

この調子でいけば、アーケードの麻雀ゲームのトップクラスのメーカーに食い込みそうな勢いがあるので、今後はこの路線のゲームをどんどん出していってもらいたいものだ。

ちなみに、発売のほうは9月25日だ。興味を持ったら、マメにゲームセンターを見て回ろう。



この娘は、本木奈々ちゃん。声：佐々木るん



宮沢琴乃ちゃん。声：黒崎彩子



スタイルバツグンな嶋田香奈子ちゃん。声：五十嵐麗



瞳がキュート♡川原ひなちゃん。声：栗原みきこ

蒼穹紅蓮隊

—そうきゅうぐれんたい—

●広報からのブースPR

蒼穹紅蓮隊、只今隊員募集中！諸君の健闘を祈る。

ライジング

担当：VMT-RED

今回のショーに出展されるゲームの中で、ヘビーシューター必見のゲームがこの「蒼穹紅蓮隊」だ。このゲームの魅力について解説していこう。

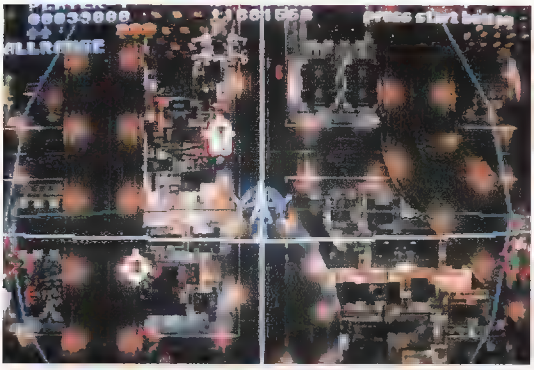
斬新な攻撃システム

ゲーム性の面では、「N・A・L・S」（No blind spot ALL range Laser Systemの略）と名付けられた攻撃システムが斬新かつ魅力的だ。

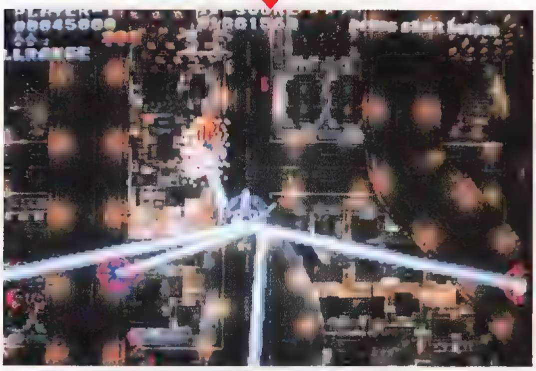
これまで本誌でも詳しく解説してきたけど、簡単に説明すると、ショットボタンを押し放しにすることにより展開される「ウェブ」と呼ばれるワイヤーフレームで敵機を照準し、ボタンを離すと追尾レーザーが発射される、というものだ。

複数の敵機をまとめて破壊すると高得点が得られたり、照準中にボムを発射するとホーミングボムを撃てるなど、なかなかにマニアックで奥深いシステムである。

ここまでの説明で、「なんか難しそうだな〜初心者お断りゲームじゃね〜の？」と思ってしまうかもしれないが、全然そんなことはないので御安心を。この追尾レーザーシステム、根本的にはいわゆる「ため撃ち」だから、1プレイ目からすんなり操作できると思う。



ショットボタン押しっ放しで「ウエブ」が展開、敵を照準する。



ボタンを離せばレーザー発射。

サウンド最高

このゲームが発売されたら、とにかく音が良く聞こえるゲーセンで、プレイしてほしい。

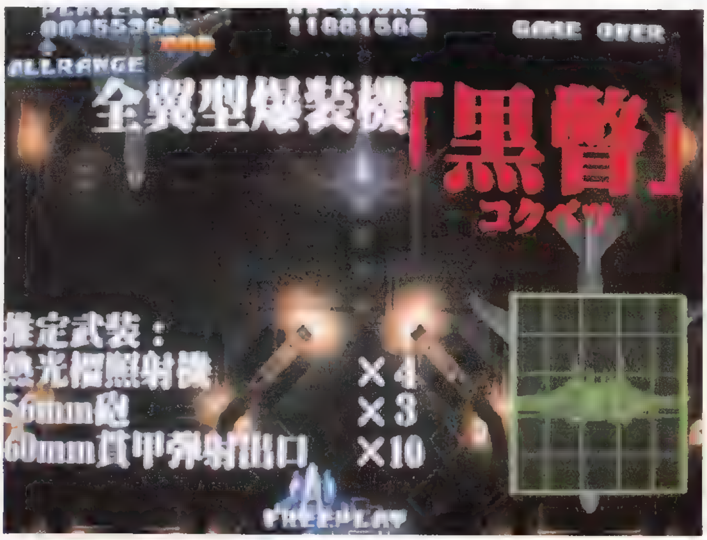
後でCDとかで聞いて「こんなカッコイイ曲が流れていたのか〜」では手後れだ！

このゲームの曲の良さは文章では伝えられないのでゴチャゴチャ書くのはやめておこう。とにかく音のでかいゲーセンでプレイするしかねェ！

もうすぐプレイできるぞ

3人のパイロットの過去や、彼らの所属する会社（そう！軍隊とかではなく会社なのだ）や各面のストーリーなど細かな設定がされていて、ゲーム中の演出にも深く関係している。

各面のスタート時に作戦内容が表示され、ボス出現時には推定武装が表示されるなど、雰囲気を盛り上げる演出がとにかくうまい。



ボスの推定武装表示がそれっぽくてグー。

演出・グラフィックも最高

ゲームの発売は9月中旬とのことなので、もうすぐ君の近所のゲーセンにも入ると思う。やるしかないぞ。



出撃シーンも見どころの一つ。

サン電子

いつまでも待ちますよ♡



担当：珈琲　ふりーく

●広報からのブースPR
お待たせいたしました。いよいよ「わくわく７」が満を持して登場します。発売間近なので、ぜひプレイしてみてください！

発売がのびのびになって首が長くなり過ぎてしまいそうなわくわく7。あのすばらしいゲームシステムは現在でも全く色あせることなく魅力的である。筆者もやりたくてたまらないのだが…。サンソフトさんも早い段階での発売を望んでいる。まだ発売日は未定だが、ぜひとも早く発売できるようになってほしいものである。面白いゲームの発売は業界全体のためにもなるわけだし。

AMショーには出展されるので、とりあえずプレイしてその面白さを実感しよう！



キャラクターセレクト。コマンドが表示されてるぞ。

わくわく7といえばゲージだね

システム面の最重要ポイントは、ゲージシステムだ。

攻撃や防御をすることによりわくわくゲージが溜まり、ゲージが一杯になるとわくわくボールにストックされる。わくわくボールは対戦時7つ、CPU戦時は最初1つでステージクリアごとに1個ずつ増えていき、上限は7個だ。このストックはなんと4種類もの使い道がある。

●ドキドキアタック

各キャラクターが、1つ、または2つ持っている特殊な必殺技。

●ハラハラアタック

ガード不可能な必殺技。⬇2回A+BorC+Dで全キャラ共通。

●必殺技のパワーアップ

通常必殺技をパワーアップさせる。その必殺技で使用するボタンの種類（パンチならA+B、キックならC+D）を同時押しするとパワーアップ版が出る。

●スーパーモード

攻撃力、防御力が一定時間パワーアップする。コマンドはABC同時押し。

溜まったゲージを何に使うかが、プレイのポイントだ。

ゲームシステム以外で目につく点は演出の楽しさだ。ド派手でしかも、良い意味で怪しい演出の数々は、技を出してるだけでも楽しい気分にさせてくれるぞ。

うーん、早くゲーセンでやりた―――――い。



表示系が強化されている。ドキドキだから…ガード不能！



CHARGEは、ゲージが溜まれば表示される。



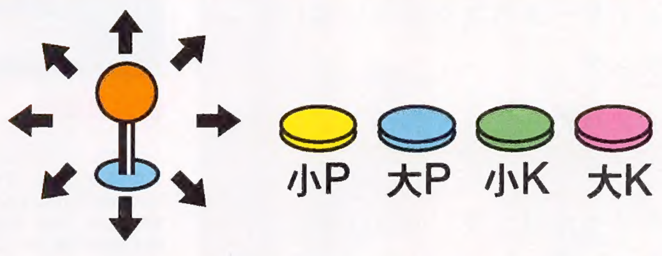
まるるんVSまるるん。六条麦に罪はない。



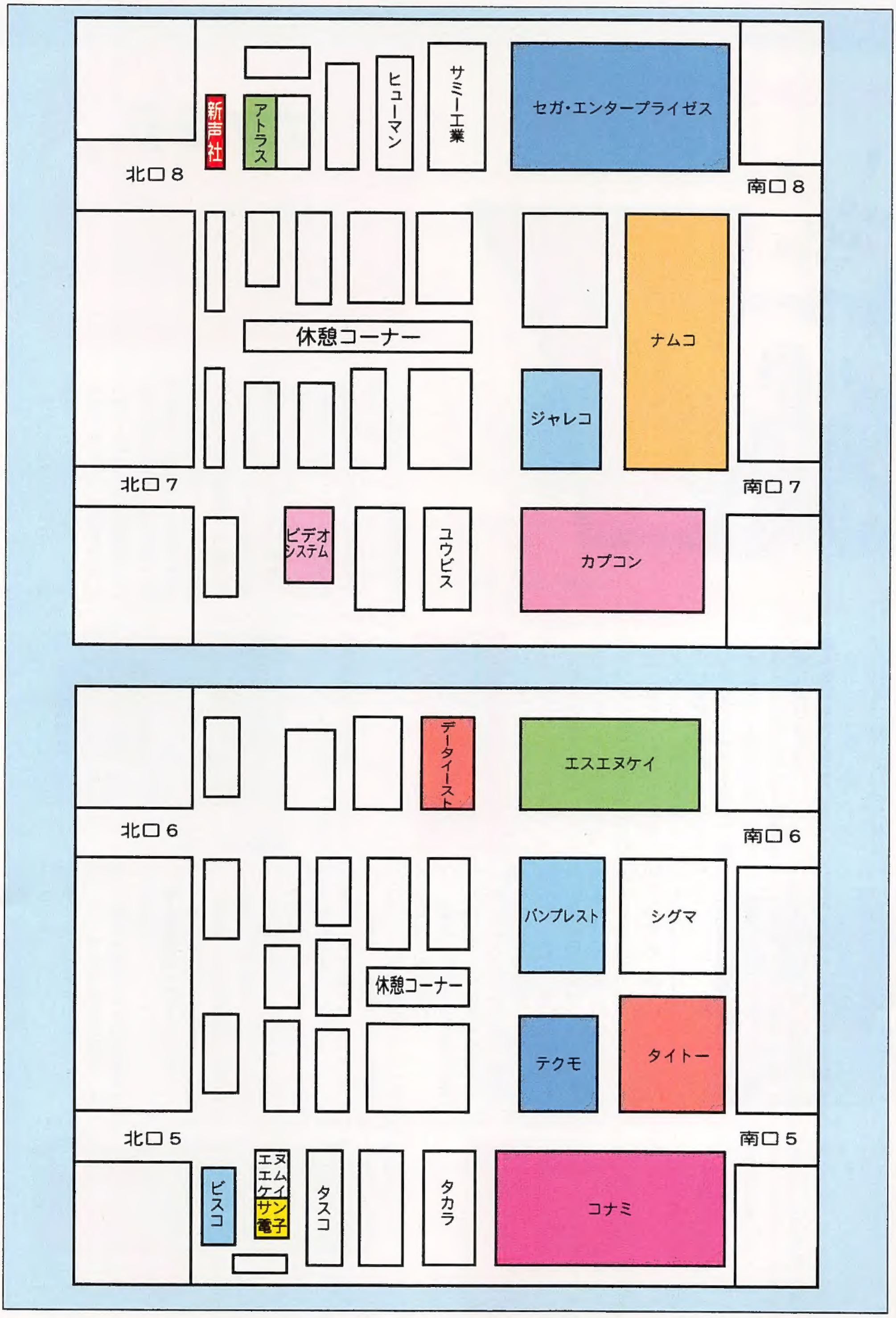
あらやだん、ことヒップスプリンガー。アリーナのD投げ。

基本操作

- ・ダッシュスタート（➡➡）
- ・バックステップ（⬅⬅）
- ・通常投げ（⬅or➡+B）
- ・わくわく投げ（➡⬊⬇⬋⬅+D）受け身不可能な投げ
- ・受け身（⬉or⬇or⬋+ボタンいずれか）
- ・中段攻撃（パンチ+キック）しゃがみガード不可攻撃
- ・追い打ち攻撃（⬈or⬆or⬉+ボタンいずれか）ダウンした相手に追い打ち。
- ・前移動起き上がり（➡）
- ・後ろ移動起き上がり（⬅）
- ・起き上がり攻撃（⬈or⬆or⬉）
- ・ダウン時間短縮（ボタン連打）
- ・ぶっとびダメージ回避（画面端にたたきつけられる前にAorBもしくはCorD）



AMショーブースマップ



AM SHOW 記念プレゼント

アトラス提供…プリクラ大作戦ステッカー（5名）
セガ提供…バーチャファイター3ポスター（10名）
タイトー提供…ファイターズ
インパクトキャップ（2名）
ナムコ提供…アルペンサーファーTシャツ（2名）
プロップサイクルペンダント（1名）
ライジング提供…蒼穹紅蓮隊カタログ（15名）

上の写真は実際のプレゼントとは異なります。

プレゼント応募券

●応募要項

これが欲しいと決まったならば、今すぐ下の応募券を官製ハガキに貼って送るべし。締め切りは10月15日（必着）。郵便番号、住所、氏名、年齢、職業、あと希望商品番号を書いて、以下の住所に送ってくれ！

〒101　東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル3F
「AM SHOWプレゼント」係



今回はライバルの出現で新たなレースの駆け引きが要求されます!!
さらに、事前にショップで手に入れたアイテムをレース中に使用可能になりました!!

Illustration by
鈴木みそ

■ 製造・販売元

The Future Is Now
SNK® 株式会社エス・エヌ・ケイ

本社	〒564	大阪府吹田市豊津町 18-12	TEL.06(339)3311 （大代表）	
大阪販売	〒564	大阪府吹田市豊津町 18-12	TEL.06(339)5588	FAX.06(338)9506
東京支店販売	〒102	東京都千代田区紀尾井町3-8 第2紀尾井町ビル	TEL.03(5275)2737	FAX.03(3222)7422
札幌支店	〒065	北海道札幌市東区北48条東15-2-36	TEL.011(752)6364	FAX.011(731)6446
仙台支店	〒983	宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25	TEL.022(284)0191	FAX.022(284)0193
名古屋支店	〒465	愛知県名古屋市名東区陸前町3001	TEL.052(702)8522	FAX.052(702)8545
大阪販売広島駐在	〒731-01	広島県広島市安佐南区祇園町 3-32-1	TEL.082(871)8317	FAX.082(871)5303
大阪販売高松駐在	〒760	香川県高松市福岡町2-13-17	TEL.0878(23)3371	FAX.0878(23)0920
福岡支店	〒812	福岡県福岡市博多区豊2-4-19	TEL.092(413)6156	FAX.092(413)8740
18-12 TOYOTSU-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564,JAPAN			TEL. 06(339)5577	FAX.06(338)7175

■ 開発元

株式会社ザウルス

SAURUS

〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8 第2紀尾井町ビル
TEL. 03-3222-1721 FAX. 03-3222-1728

sarusホームページを開設中です。是非ご覧下さい。
http://www.saurus.co.jp/

3D COMBATIVE SPORTS

SEGA MODEL2



期待の新作3Dポリゴン格闘ゲーム
「デッドオアアライブ」登場！
撃つ、投げる、極める！
せめぎあうこの熾烈な戦いに
君の運命は生か死か！！

撃つ
Punch & Kick

投げる
Throw down

極める
Hold











DEAD OR ALIVE
デッドオアアライブ

テクモの最新情報満載のホームページです！
テクモインターネットスタジオ
http://www.tecmo.co.jp

テクモ株式会社
販売部

〒102 東京都千代田区九段北4-1-34 3F
PHONE:03-3222-7620／FAX:03-3222-7629
大阪支店:06-339-5136 名古屋営業所:052-953-8695 福岡営業所:092-452-6789

TECMO